

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN  
DAERAH BANJARMASIN**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Asma Rahmatika**

**NIM 1512011023**

Tugas Akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai salah  
syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Interior 2019

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

### **PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERAH BANJARMASIN**

diajukan oleh Asma Rahmatika, NIM 1512011023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**

  
Yulyta Kodrat Prasetyaningsih

ST.,MT


NIP 19700727 200003 2 001/NIDN 0027077005

**Pembimbing II/Anggota**

  
Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN 0014057604

**Cognate/Anggota**

  
Dony Arsetyasmoro, SSn., M.Ds

NIP 19790407 200604 1 002/NIDN 0007047904

**Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

**Ketua Jurusan/Ketua**

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
  
Dr. Suastiwi, M.Des.  
NIP 19590802 198803 2 002/NIDN 0002085909



## **ABSTRACT**

*Nowadays the knowledge has come advanced, especially in technology. Technological advances have influenced many things, which one is a affects the Library. The original library was the only a place to store collections of books but now it has turned into an electronic library, a digital library that is quite thick with a touch of technology. The Regional Library of Banjarmasin located on A. Yani Street Km. 6/400 No. 6 RT.16 Central Banjarmasin, Banjarmasin City, South Kalimantan has not provided technology for its users, which is a digital native generation. The design concentration of this paper in the Banjarmasin Regional Library is located in the Lobby, General Reading Room, and Creative Room section. To design the Banjarmasin Regional Library will uses the Rosemary Killmer mindset method, and the application of design will takes creative and collaborative concepts. The aim of this concept is to build individual creativity and make people more interact with each other by implementating the point center as a highlight of the Banjarmasin Regional Library.*

***Keywords: Regional Library, Creative, Collaborative, Digital Native.***

## ABSTRAK

Ilmu pengetahuan sekarang sudah maju pesat, khususnya di bidang teknologi. Teknologi sudah banyak mempengaruhi dalam segala hal, salah satunya mempengaruhi perpustakaan. Perpustakaan semula hanya tempat menyimpan koleksi buku namun sekarang sudah berubah menjadi perpustakaan elektronik, perpustakaan digital yang cukup kental dengan sentuhan teknologi. Perpustakaan Daerah Banjarmasin yang berada di jalan A. Yani Km. 6/400 No. 6 RT.16 Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalsel belum menyediakan teknologi untuk penggunaannya yang merupakan generasi *digital native*. Konsentrasi perancangan pada Perpustakaan Daerah Banjarmasin terletak di bagian Lobi, Ruang baca umum, dan Ruang kreatif. Perancangan Perpustakaan Daerah Banjarmasin menggunakan metode pola pikir Rosemary Killmer, kemudian penerapan desain mengambil konsep kreatif dan kolaboratif. Tujuan dari konsep ini adalah untuk membangun kreatifitas seseorang dan membuat orang jadi lebih berinteraksi satu sama lain dengan menerapkan *point center* sebagai *highlight* Perpustakaan Daerah Banjarmasin.

**Kata Kunci : Perpustakaan Daerah, Kreatif, Kolaboratif, *Digital Native*.**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERA BANJARMASIN**

diajukan oleh Asma Rahmatika NIM 1512011023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2020

Pembimbing I

Yulyta kodrat P., M.T.

NIP. 197007 27 200003 2 001

Pembimbing II

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

NIP. 19760514 2005012 001

*Cognate*

Dony Arsetyasmoro, SSn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior

Bambang Pramono, SSn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

Asma Rahmatika  
NIM 151 2011 023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis Menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, kakak dan kedua adik saya yang berjuang untuk memberikan dorongan mental dan material.
3. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., ST., M.T. selaku dosen pembimbing I
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku dosen pembimbing II
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Galih Ario Prabowo yang selalu membimbing dan memberikan dorongan selama proses pelaksanaan Tugas Akhir.
8. Perpustakaan Daerah Banjarmasin serta seluruh staf atas izin survey dan data-data yang diberikan.
9. Teman-teman SakOmah (PSDI 2015), serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
10. Teman-teman satu bimbingan saya Loka, Abla, Lina, Regina, Vellya, Mas Reza atas semangat, candaan, masukan, bantuan tenaga, dan pikiran yang menemani selama pengerjaan Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, Kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta , 19 Desember 2019

Penulis

Asma Rahmatika



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain .....	3
2. Metode Desain .....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>6</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	18
B. Program Desain.....	23
1. Tujuan Desain .....	23
2. Sasaran Desain .....	23
3. Data.....	23
<b>BAB III</b> .....	<b>38</b>
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	38
B. Ide Solusi Desain ( <i>ideation</i> ) .....	38
1. Solusi Permasalahan .....	38
2. Konsep Perancangan .....	41
<b>BAB IV</b> .....	<b>44</b>
A. Alternatif Desain ( <i>schematic design</i> ) .....	44
1. Alternatif Estetika Ruang.....	44
2. Alternatif Penataan Ruang .....	48
B. Hasil Desain .....	64
1. Lobby Area .....	64
2. Ruang Baca Anak .....	65
3. Ruang Baca Umum .....	66
4. Toilet.....	67
5. E-book Area .....	67
6. Ruang Kreatif.....	68

7. Axonometri .....	69
<b>BAB V.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gb.1.Pola Pikir Rosemary Kilmer.....	3
Gb.2. Logo Perusahaan.....	24
Gb.3. Struktur Organisasi.....	25
Gb.4. Denah.....	28
Gb.5. Fasad Bangunan.....	28
Gb.6. Brainstorming <i>Digital Native</i> .....	38
Gb.7. Brainstorming Perpustakaan Modern.....	39
Gb.8. Sketsa Konsep.....	41
Gb.9. Suasana Ruang.....	42
Gb.10. Moodboard Perancangan.....	42
Gb.11 Moodboard Perancangan.....	43
Gb.12. Moodboard Perancangan.....	43
Gb.13. Sketsa Ide.....	44
Gb.14. Sketsa Ide.....	45
Gb.15. Skema Warna.....	46
Gb.16. Skema Warna.....	46
Gb.17. Skema Material.....	47
Gb.18. Skema Material.....	47
Gb.19. Diagram Matrix.....	48
Gb.20. Bubble Diagram Alternatif 1.....	48
Gb.21. Bubble Diagram Alternatif 2.....	49
Gb.22. Block Plan Alternatif 1.....	49
Gb.23. Block Plan Alternatif 2.....	50
Gb.24. Layout Lt1 Alternatif 1.....	50
Gb.25. Layout Lt1 Alternatif 2.....	51
Gb.26. Layout Lt2.....	51
Gb.27. Rencana Lantai Lt1 Alternatif 1.....	52
Gb.28. Rencana Lantai Lt1 Alternatif 2.....	52
Gb.29. Rencana Lantai Lt 2.....	53

Gb.30. Rencana Plafon Lt1 Alternatif 1.....	53
Gb.31. Rencana Plafon Lt1 Alternatif 2.....	54
Gb.32. Rencana Plafon Lt2.....	54
Gb.33. Rencana Dinding Alternatif 1.....	55
Gb.34. Rencana Dinding Alternatif 2.....	55
Gb.35. Kursi Kerja Alternatif 1 dan 2.....	56
Gb.36. Kursi Santai Alternatif 1 dan 2.....	56
Gb.37. Sofa Alternatif 1 dan 2.....	56
Gb.38. Meja Resepsionis .....	57
Gb.39. Meja Kecil .....	57
Gb.40. Rak Buku .....	57
Gb.41. Refrensi Pencahayaan .....	58
Gb.42. Philips Downlight Hologen.....	58
Gb.43. Fluorescent.....	58
Gb.44. Titik AC .....	60
Gb.45. AC Grill .....	60
Gb.46. Lobby Area .....	63
Gb.47. Lobby Area.....	63
Gb.48. Ruang Baca Anak.....	64
Gb.49. Ruang Baca Anak .....	64
Gb.50. Area Resepsionis.....	65
Gb.51. Ruang Baca Umum.....	65
Gb.52. Toilet.....	66
Gb.53. Ruang Baca <i>e-book</i> .....	66
Gb.54. Ruang kreatif / Multifungsi .....	67
Gb.55. Sketsa Perspektif Ruang Baca A.....	68
Gb.56. Sketsa Perspektif Ruang Baca B.....	68
Gb.57. Axonometri Lt 1.....	69
Gb.58. Axonometri Lt 2.....	70

## DAFTAR TABLE

Table 1. Data Observasi 3 Perpustakaan Umum.....	16
Table 2. Data Aktivitas Pengguna Ruang.....	26
Table 3. Penyusunan Data Non-Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	32
Table 4. Table Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	36

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi sekarang ini sangat mempengaruhi kegunaan dan desain bangunan perpustakaan. Perpustakaan yang tadinya hanya menyimpan koleksi buku (disebut dengan perpustakaan tradisional) sekarang karena kemajuan teknologi berkembang pula perpustakaan elektronik, perpustakaan maya, perpustakaan digital dan perpustakaan hibrida yang cukup kental dengan banyaknya sentuhan teknologi Surachman (2010:5).

Hadirnya generasi *digital native* (generasi yang lahir dimana teknologi sudah ada) sebagai generasi yang aktivitasnya tidak bisa lepas dari pemanfaatan teknologi berpengaruh terhadap keberadaan perpustakaan yang bisa memenuhi kebutuhan generasi tersebut. Kemajuan teknologi menjadikan generasi *digital native* ini selalu terhubung antara satu dengan yang lainnya. Penyediaan fasilitas tempat mereka berkumpul dan berkreasi secara positif atau yang disebut dengan *makerspace* merupakan suatu keniscayaan yang perlu diperhatikan oleh pihak perpustakaan (Burke, 2014; 9).

*Makerspace* menjadikan perpustakaan tidak lagi sebagai ruang yang sunyi dan senyap tetapi menjadi ruang berekspresi yang terbuka bagi pengembangan kreatifitas dan sebagai tempat untuk pemecahan permasalahan (*problem solving*) yang berakhir pada sebuah hasil (produk) dari kreatifitas itu sendiri.

Perpustakaan Daerah Banjarmasin juga masih belum menerapkan konsep untuk pengguna generasi *digital native*, sehingga generasi *digital native* malas membaca ke perpustakaan. Ini terbukti dari pengamatan penulis bahwa banyak dari mahasiswa di Banjarmasin yang lebih senang menyelesaikan tugasnya di cafe daripada di perpustakaan, hal ini karena mereka kurang tertarik untuk berkumpul di perpustakaan. Fasilitas

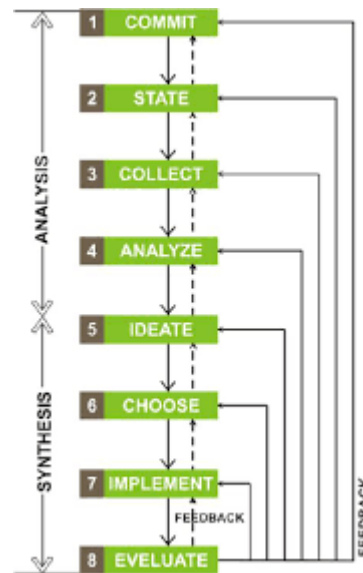
perpustakaan fisik untuk umum di Perpustakaan Daerah Banjarmasin hanya terbatas pada satu ruang baca saja dengan desain interior yang kurang menarik sehingga tidak mendukung untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi para generasi *native*.

Ku Soulier, (2009); Gaith (2004) menyebutkan karakteristik *digital native* sebagai orang yang '*opportunistic*' dan '*omnivorous*' yang menikmati sesuatu dalam lingkungan yang serba *online*; menyukai kolaborasi dari satu orang ke orang lain; *multitasking*; menyukai sesuatu yang berbentuk gambar interaktif daripada teks. Sehingga menurut penulis perpustakaan Daerah Banjarmasin perlu desain interior untuk menerapkan konsep *makerspace* ini terutama untuk para generasi *native* guna menjawab tantangan zaman.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Proses Desain atau langkah-langkah yang digunakan untuk mendesain interior Perpustakaan Daerah Banjarmasin adalah proses desain yang dikutip dari pendapat Rosemary Kilmer yang digunakan dalam bukunya berjudul *Designing Interiors*. Berikut adalah bagan / diagram pola pikir perancang menurut Rosemary Kilmer :



Gb.1. Pola Pikir Rosemary Kilmer  
(sumber : Kilmer, Rosemary 1992)

Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitme dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.



- f. *Choose* adalah memilih alternative yang paling optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan apakah sudah memecahkan masalah atau belum.

## 2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk mengerjakan proyek redesain interior Perpustakaan Daerah Banjarmasin ini adalah metode desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer. Metode desain yang digunakan terdiri dari 2 tahap, yakni Analisa dan Sintesis.

Tahap analisa merupakan langkah Programming dan sistesis merupakan langkah Designing yang nantinya dari kedua tahap tersebut akan membentuk solusi sebagai pemecah masalah yang kemudian dievaluasi untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Berikut penjelasan tahap pada proses desain secara lengkap :

### a. Analisis ( Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah )

Analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam Redesain Interior Perpustakaan Daerah Banjarmasin. Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari data-data fisik maupun non-fisik, seperti : Denah proyek, Lokasi proyek, Dokumentasi, Kegiatan dan aktifitas pengguna ruang, sejarah perpustakaan, struktur organisasi, fungsi ruang didalam perpustakaan, dll.

### b. Sintesis ( pencarian Ide & Pengembangan Desain )

Setelah semua informasi didapat dari hasil analisis, Maka tahap selanjutnya adalah tahap sistesis. Pada tahap ini ide dan konsep diciptakan dan dikembangkan untuk membentuk solusi bagi permasalahan perancangan yakni pencahayaan yang kurang membuat pengguna ruang menjadi tidak bersemangat untuk membaca.

Pengembangan ide dan konsep diterapkan dalam pemilihan alternatif zoning, sirkulasi, layout, furnitur, skema bahan, pemilihan pencahayaan, skema warna, penghawann, akustik, dan elemen

pembentuk ruang. Semua alternatif nantinya akan dievaluasi hingga mendapat satu alternatif.

c. Evaluasi ( pemilihan Desain)

Evaluasi merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain. desainer harus memilih pilihan yang terbaik yang nantinya akan dilanjutkan untuk di proses gambar kerja. Proses pemilihan yang dilakukan dengan cara mempresentasikan hasil alternatif ke hadapan beberapa sesama rekan desainer interior untuk sama-sama menilai kelebihan dan kekurangan suatu alternatif desain.